

Súbete a la Aventura



Año 1, Número 2

1,997

しおきよ!

Sailor Moon

Dark Angel

Evangelion

King of Figther 97´

Incluye Poster y otros obsequios

M



G

I















Fuu Hououji

(significa "Viento del templo del fénix")

Edad: 14

Cumpleaños: Diciembre 12

Signo: Sagitario

Tipo de Sangre: A

Color favorito: Verde

Actividad favorita: Arquería japonesa

Hobby: Leer

Magia: Viento

Hechizos: Midori no Shippuu (Huracán Verde)
Iyashi No Kaze (Viento de Curación)
Mamori No Kaze (Viento de Protección)



















INDICE

Número 2- Agosto 1997

Editor:
Marcos Sánchez

Colaboradores:
Antonio Krebs
Carlos Larragán
Ronie Barrios
José Vilca

Dibujantes:
Pablo Rivas
Fernando Larragán

Diseño y Diagramación:
Carlos Larragán
Marcos Sánchez

Correcciones:
Antonio Krebs

Colaboración Especial:
Cecilia Vilca

Correo Electrónico:
Crisis2099@hotmail.com

Correspondencia:
Av. Camino Real 485
San Isidro - Stand 24
(Caballo Rojo)

Distribución:
9461221

Consultas y Publicidad:
9772652

Impresión:
Impresores Gráficos
Telf. 995 4027

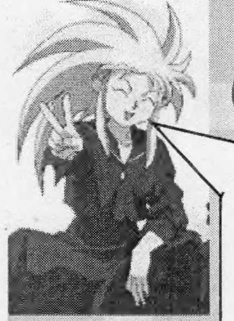
EDITORIAL

Luego de una ardua labor y esfuerzo que nos mereció nuestro primer número, nos volvemos a encontrar, esta ves con más novedades y más artículos. En este segundo número quiero dar la bienvenida a un grupo de chicos que se dedican a todo lo que es dibujos y que participaron en el concurso de Calandria, nuestra idea es apoyarlos y espero que también ustedes los apoyen con sus críticas y cartas, para que así mejoren tanto en los argumentos como en el dibujo.

Muchas inquietudes que hemos escuchado están siendo tomadas en cuenta, es por ello que va un agradecimiento muy especial a todas las personas que nos han apoyado incondicionalmente, ya sea a través de sus comentarios y críticas, e-mail, llamadas, entre otros medios, nos han dado el aliento y la fuerza para esmerarnos cada día más, ofreciéndoles una mejor revista. Hasta nuestro siguiente número...

El Editor

Manga Express es una publicación mensual realizada por jóvenes aficionados al manga y el anime.
Portada: Ilustración original del libro Sailor Moon R Nakayoshi.
Contraportada: Ilustración original de Kia Asamiya, de su obra Dark Angel.



Correspondencia

*Todos los integrantes de Manga Express agradecemos su apoyo, que se ve reforzado con sus comentarios y críticas. Todas las sugerencias serán tomadas en cuenta en su debido tiempo. También agradecemos sus dibujos, pero recomendamos que no sean a color y, mejor, que sean entintados tamaño A4. Y apartir de este número tendremos nuestra sección de intercambios por lo que sugerimos enviar en sus cartas sus nombres direcciones y/o teléfonos e indicando lo que desean intercambiar o vender (**SOLO ORIGINALES**), no se cobra por los avisos, que sean breves.*

Hooolllaaa...

Les mando un e-mail de felicitaciones por la revista que han sacado, ¡está maldita!

-El artículo de Saint Seiya, como el de Evangelion, están bacanes. Me gustaría que publiquen un poster de Macross.

Una sugerencia:

No les parece que s/ 8.00 es demasiado para que la revista sea una publicación mensual. Yo digo que sería bueno el precio de s/ 5.00.

Bueno, sin nada más que felicitarlos por la publicación, me despido y espero que la revista siga para adelante.

—Daniel Castro.

Primeramente, gracias por tus comentarios, que nos alientan a todos los que conformamos **Manga Express.** ***La sugerencia del precio es buena, pero tengamos en cuenta que la calidad de la revista y las diversas reformas que se hagan, compensarán el precio, aumentando cada vez la calidad.***

Suscripciones.

Hola amigos, después de saludarlos quiero hacerles llegar mis felicitaciones por la salida de su revista, que definitivamente va a llenar un gran vacío en lo referente a la animación japonesa.

Pasando a otro asunto, quisiera saber la frecuencia con que va a salir su revista, para así poder suscribirme, así como también cuales son los requisitos para la suscripción. Sin otro particular, me despido de ustedes.

—Luis Rodriguez.

Sí, es muy cierto lo que mencionas del gran vacío que esperamos, dentro de nuestras posibilidades, tapar como se debe y acrecentar cada vez más el número de jóvenes como tú y nosotros para difundir la afición del anime.

En este número encontrarás respuesta a tus preguntas sobre la suscripción.

Dibujante busca...

Soy un gran admirador de ustedes. Tengo un gran talento y me gustaría que me informaran acerca de la animación, que es lo que deseo hacer cuando crezca. Estoy buscando material de diseño, pero no hay de animación y me gustaría que me respondieran lo más pronto posible.

—Gonzalo Iglesias.



Para tu edad demuestras mucha iniciativa y gran empeño, que se ven plasmados en los dibujos que nos has hecho llegar.

En cuanto al material de dibujo, en este número se encuentran colaborando un grupo de chicos que te pueden ayudar, te haremos llegar los datos al teléfono que nos has proporcionado.

Al Editor:

Mis felicitaciones por sacar una revista tan genial como Manga Express y de excelente contenido, como el artículo de Saint Seiya.

Sigan así y conseguirán con éxito sus objetivos ¡ah! y no se olviden de hacer un especial de Dragon Ball y Sailor Moon.

—Marielena.

Otra vez, gracias por los elegios que nos hacen. Esperamos ser merecedores de ellos en cada número. Uno de tus pedidos ya ha sido contestado con una pequeña reseña de Sailor Moon, que más adelante será ampliada.

Aficionado.

Soy un aficionado de los dibujos japoneses desde hace algún tiempo, me siento feliz de ver que ahora en nuestro país se esté empezando a difundir con mayor fuerza, no sólo los dibujos, sino también las historietas (que por cierto son muy escasas), por lo cual felicito la estupenda labor que están realizando al proporcionarnos información sobre algunos dibujos que aún no vemos en T.V., pero que buscando en algunos lugares o por amigos se pueden encontar, logrando así un mayor interés.
Quisiera que en números posteriores pudieran incluir mayor información de DragonBall y Caballeros del Zodiáco, asimismo posters y algunos números especiales sobre estos.
Agradecería me proporcionen algunas direcciones, si las tuvieran, de personas que coleccionen Dragon Ball y/o Caballeros del Zodiáco para realizar intercambios
—César Chamochumbi.

Nuestra meta es satisfacer el interés de todos nuestros lectores, que a través de sus cartas y críticas, haran que ésta, !su revista!, sea cada vez mejor.
Es cierto que hay muchísimos animes que aún no hemos visto en televisión (y que seguro nunca vamos a ver), pero a través de este medio, ustedes podran disfrutar de estos. Así como tú, bastantes personas han pedido artículos de Dragon Ball y más de Saint Seiya, todos estos pedidos están siendo tomados en cuenta y en la medida del tiempo y disposición de material serán satisfechos -pero, hay tanto de que hablar...-

Agradecemos a las siguientes personas por enviar sus sugerencias y saludos:
Jhonatan Tafur
Antonio Carpio
Fernando Cristóbal
Percy Ñahui
Juan Espinoza
César Rivas
Martín Arauco
John Patiño
María Bull
Luis Carrascal



MANGAZONE!!

*¡Atención! Vendo o cambio mangas de **Blood of Matools** y videos originales de los Ovas de **El-Hazard** y **Tenchi Muyo!***
Llamar al teléfono 4-412771, preguntar por Antonio.

*Intercambio CDs de anime: **Dragon Ball, Bubble Gum Crisis, X, Tenchi Muyo!**, etc.*
*LLamar al teléfono **3-922704**, preguntar por Carlos.*

*La correspondencia se resivirá de Lunes a Sábado, de 10 am a 8pm en Camino Real 485, Centro Comercial Conquistador - Caballo Rojo (**stand 24**).*

SUSCRIPCIONES

MANGA EXPRESS

A todos nuestros amigos lectores, les ofrecemos la oportunidad de suscribirse a nuestra revista, para ello deberán de llenar una ficha con sus datos que se les proporciona.
Nuestras tarifas son las siguientes:

Local S/. 45.00 este precio incluye 6 números
...Y PARA USTEDES AMIGOS LECTORES POR LA SUSCRIPCION DE LOS 6 NUMEROS EL SIGUIENTE NUMERO ES TOTALMENTE GRATIS!!!

***Esta oferta incluye envio**, para mayores consultas acercarse a Caballo Rojo de San Isidro Av. Camino Real 485 - Stand 24 o llamar al teléfono 4210418 - 9772652.*

***Nota:** Las suscripciones **incluyen el IGV** y la oferta es a nivel de Lima Metropolitana , a nivel nacional consultar a la direccion señalada, las suscripciones se realizaran a partir del Martes 19/08/97.*

FASCICULOS DE COLECCION

SAINT SEIYA HADES

Como primera colección, a partir de este número ofreceremos las fichas técnicas de los guerreros de la Saga de Hades y las nuevas armaduras de los Caballeros de Atena.
Las fichas téecnicas tendrán el tamaño de la mitad de una hoja A4, en donde irán el diseño de las armaduras y los datos del Caballero.
Al culminar la colección se ofrecerá gratuitamente la tapa y contratapa para que sean anillados o espiralados según deseen.

Jin Kazama (TEKKEN 3)

Leyenda de los movimientos
1= Puñete Izquierdo 3= Patada Izquierda
2= Puñete Derecho 4= Patada Derecha
f= palanca adelante b= palanca hacia atrás
u= palanca hacia arriba d= palanca abajo
n= palanca en neutral
* en caso de que la letra este en mayúsculas significa sostener la palanca en esa dirección

QCB= medio círculo con la palanca hacia atrás
QCF= medio círculo con la palanca hacia adelante
WS= mientras te levantas, esto es te agachas y sueltas la palanca.

Llaves
(f-throw) 1+3 Bitch Kicks
2+4 Hip Toss
f,f+1+2 Headbutt
d/f+2+3 Striking Shiho-Nage
QCB+1+3 Spinning Arm Toss
(rs-throw) 1+3_2+4 Arm Twister
(ls-throw) 1+3_2+4 Sideways Toss
(b-throw) 1+3_2+4 Mop the Floor

Movimientos Especiales
1,1,2 Shining Fists
1,2,2 Devil Fists
D+3+4 Can-Can Kick
D+1+2 Ultimate Tackle
= 1+2 =Arm Bar
= 1,2,1,2,1 =Mounted Punches
= 1,2,1,1+2 =3 Mounted Punches, Arm Bar
f,N,d,D/F+4,4 Hell Sweep, Roundhouse
F+3 Arching Left Roundhouse
b,f+2 Gut Punch
b,f+2,1 Gut Punch, Elbow
= 2 = Stomach Rush







= D+2 = Uppercut
f,N,d,d/f+2 Wind Godfist
f,N,d,d/f+1 Thunder Godfist
= 4 =Thunder Godfist, Hell Sweep
= 3 =Thunder Godfist, Side Kick
WS+1,2 Twin Pistons
1+4,2,[4_D+4] White Heron Combo
f,f+2 Stomach Rush
f,f+3 Axe Kick
u,u/f+4,4,4,4 Jumping Kick Combo
d/f+4,4 Double Axe Kick
f+2 Overhead Smash
d/f+1,2 Low Shot, Overhead Smash
4~3 Crushing Kick
f+4 Knee
1,2,4 1-2 Jabs, Knee
1,2,3 Shoot the Works
= 4 = Standing Axe Kick
= d+4 = Rising Axe Kick
u/f+2+3 Corpse Splitter
b+1+2 Electric Guard
b+1+3 or b+2+4 Reversal

Especiales
b+1+4 Spinning Godfist
B+1+4 Double Spinning Godfist

Combos Encadenados
f,f,N+2,1,2,2,3,4,4,1,2,1
f,f,N+2,1,2,2,3,4,4,3,2,1
f,f,N+2,1,4,4,2,4,3,2,1
b+2,4,4,4,4,2,1+4,2,1,4
b+2,4,4,4,4,2,1+4,2,1,3
b+2,4,4,4,4,2,1+4,2,3+4
3,2,4,3,1+4,2,2,1,2
3,2,4,3,1+4,2,1,4
3,2,4,3,1+4,2,1,3
3,2,4,3,1+4,2,3+4
b+2,4,2,1,2
1,2,1+4,2,[4_d+4]

SAILOR MOON

セーラームーン

SAILOR MOON : LA LEYENDA DE LAS GUERRERAS DE LA LUNA



Una de las series que más popularidad alcanzó en los mangas , con un gran suceso en el Japón , y que la llevó a serializarse fue **Sailor Moon**, a pesar de ser una serie dirigido a un público femenino se convirtio relativamente en corto tiempo en el preferido de todos (chicos y chicas), todo este éxito se ve reflejado en los 200 capítulos de Sailor Moon y en los cinco años que se mantuvo al aire. Bien, pasemos a conocer un poco más de la serie.

SAILOR V : LA PRIMERA SAILOR SENSHI



Como muchos podrían imaginar, Sailor oon no fue la primera de las Sailor , ya que en **9 Naoko Takeuchi** creó para la revista Run Run una serie llamada **"Codename Sailor V"** , la historia nos relataba como una estudiante de gimnasia, Aino Minako, recibía del gato Artemis poderes para transformarse en Sailor V y combatir a las fuerzas del mal (Sailor V sólo cuenta con dos volúmenes). Tal fue el éxito, que Naoko se preparó para ampliar esta historia en todo un universo más complejo que devendría luego en una serie animada.

En febrero de 1,992 se estrena la serie de Sailormoon **"Bishoujo Senshi Sailor Moon"** , convirtiéndose inmediatamente en todo un suceso entre las lectoras principalmente (Shojo) ampliándose también a los jóvenes. Los primeros 13 volúmenes de los mangas de Sailormoon se publicaron en el formato de **Tankoubon** (libros de bolsillo dirigido a un cierto público, con un aprox. de 200 páginas). ■

SAILOR MOON : LA SERIE Y EL MANGA

Tal fue el éxito de Sailor Moon que a tan sólo un mes de editado, la historia fue serializada , apareciendo un **7 de Marzo en Asahi Tv**, bajo la producción de la **Toei Animation .**

Debido a que la serie en Manga apenas contaba con 50 páginas publicadas por mes, fue preciso prolongar la serie original. Se tuvieron que inventar nuevos personajes y villanos para lograr este objetivo, pero la serie original mantuvo su ambiente de misterio y romance.

En el Manga, el primer capítulo se titula **"Usagi Sailor Moon "**, el segundo **"Sailor Mercury "**, el tercero **"Sailor Mars"**, a diferencia de la serie en donde Ami se vuelve Sailor Mercury en el octavo capítulo y Rei se convierte en Sailor Mars en el décimo segundo capítulo. Todo esto fue provocado por la estirada que sufrió la serie completando 46 capítulos, las aventuras continuan en el manga sin cambiar de título, pero la serie de Tv. se convierte



en **Sailor Moon R (43 capítulos)** , luego aparece **Sailor Moon S (38 capítulos)**, **Sailor Moon Super S (20 capítulos)**, y la recta final, **Sailor Moon Sailor Stars (53 capítulos)** ; toda la serie reúne 200 capítulos. El último capítulo fue transmitido el 8 de febrero de 1,997 en Japón.



La Historia

Todo comienza cuando una niña de 14 años llamada Serena (Usagi), se encuentra con un gata negra llamada Luna , quien la convierte en Sailor Moon y recibe la misión de combatir el mal, además de encontrar a las otras Sailors Senshi, quienes se convertirán en sus aliadas y amigas inseparables. La lucha está centrada contra ***el Megaverso (Reino Oscuro)****, dirigida por la* ***Reyna Beryl,*** *quien busca robar la energía de los humanos en diferentes formas como: el amor de parejas, anillos, cantantes y otros artificios. Junto con sus enviados recolecta la energía vital de las personas para incrementar su poder y así el megaverso pueda surgir. Durante las batallas, Usagi logra encontrar a las otras sailor Senshi : Sailor Mercury (Amy), Sailor Mars (Rei) , Sailor Jupiter (Lita), Sailor Venus (Mina), además de un misterioso e incomprensible aliado, Tuxedo Mask, quien les brinda su ayuda , y que luego de recuperar su memoria perdida, sabe la verdad y busca luchar con las Sailors en bien de la tierra y del reino de la luna.*



No contamos toda la historia ni el final, porque sabemos que una estación local tiene la serie, y esperemos que muy pronto la transmitan, no sólo la primera parte, sino todo o al menos hasta Sailor Moon S.

JUEGOS

La popularidad de la serie no sólo atrajo consigo a una legión de aficionados del Anime, sino que generó toda una oleada de productos relacionados con la serie como: juguetes, posters, Cd's, cartucheras, cards, libros de dibujo e ilustraciones, además de las compilaciones de los mangas, discos láser, y juegos de video para distintas plataformas.

Existe también un juego de Sailor Moon para Play Station, llamado :**Sailor Moon Super S "Battle for the true Starring rol "** de la compañia *Angel* , lo curioso es que se hace uso de gráficos poligonales para su presentación, aunque las batallas son los tradicionales enfrentamientos uno contra uno, usando para el combate **"Motion Captured Figures"** en dos dimensiones -los trucos especiales abundan- .

NAOKO TAKEUCHI

Nació en Kofu, prefectura de Yamanashi -Japón-, un 15 de Marzo de 1,967.
Se graduó de la Universidad de Kyoritsu en la especialidad de Química. Mucho antes de graduarse dn la Universidad ya comenzaba a escribir y a dibujar manga para la revista Shoujo Weekly Nakayoshi, en la que ganó el premio a la mejor revelación del año con un manga llamado "Love Call" en Septiembre de 1,986. Entre sus principales trabajos tenemos:
"Chocolate Christmas", "Miss Rain", "Cherry Proyect", "Ma-ri-an".
1,991 fue el año de su consagración definitiva con: "Codename Sailor V" contando sólo con dos volúmenes, la historia fue un éxito, por lo que decidió continuar por la senda de Sailor V. Fue así que en 1,992 dieron frutos sus esfuerzos, lo que significó su salida definitiva a la fama con : "Bishoujo Senshi Sailor Moon " y que mes más tarde sería llevado a la pantalla chica , llegando a constar de 200 episodios.

USAGI TSUKINO (SERENA)



Es una niña mimada, torpe y poco habituada a los estudios, además de llorona -especialmente cuando no le salen las cosas o cuando está molesta-. Nacida un 30 de junio y del signo Cáncer, su vida cambió radicalmente cuando conoció a Luna, una gata negra con una luna en la frente (de ahí el nombre), que la convirtió en una Sailor Senshi, enamorada de Tuxedo Mask o Endymion ,su prometido en el pasado.

Entre sus hobby's están dormir , comer y comprar. Le tiene pánico a los dentistas , las hormigas ,las arañas y todo insecto que se arratre o vuele. Su mejor amiga es Molly, una compañera de escuela.

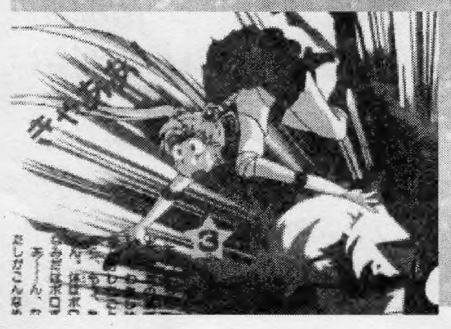
Usagi es la líder de las Sailors Senshi (aunque paresca mentira), Usagi es también la princesa Serenity del pasado y la Neo Queen Serenety del Tokio de Cristal del Futuro .



AMI MIZUNO (AMY)

Es la más inteligente de las Sailors Senshi. Nació un 10 de septiembre y es del signo de Virgo. Ella logra sus objetivos gracias al empeño y perseverancia que tiene. Se encarga de analizar todos los problemas y situaciones, para lo que cuenta con una pequeña computadora que le dió Luna por ser la más inteligente. Además de saber usarla , su punto fuerte es el cálculo.

Entre sus hobby's están la lectura y el ajedrez. Aunque es muy cariñosa, siempre tiene un poco de temor para iniciar alguna relación con un chico, por eso le teme a las cartas de amor.
Sus poderes como Sailor Mercury son más que todo del tipo defensivo y relacionados con el agua, por lo que lleva un traje azul.







TUXEDO KAM (TUXEDO MASK)

Tuxedo Mask , cu identidad secreta Mamoru Chiba (Darien e serie), es el héroe q respalda a las Sail Senshi. Como Darien, t una corta relación con R como Tuxedo Mask es protector de Usagi .
Cuando Darien aún recuperaba la memoria, s pasaba peleando con Us sin saber que ...
Al recuperar la memo recordaría que él es reencarnación de Endym "Príncipe de la Tierra", e pasado es el prometido Serenity (Usagi), en futuro es el Rey Endymi Como Tuxedo Mask es protector de las Sa Senshi y su distintivo es flor roja.

AINO MINAKO (MI

La más romántica y alegr un 20 de octubre y es de sailor, su mascota el g pareja de la gata luna), V. Es la más idolatrada p inclusive antes que Us Sailor Moon ella era su y videos de Sailor V a Sailor Moon.
Le gusta cantar e i preferidos, es la más e planificar estrategia cantidad de batallas co Como Sailor Venus tiene ". Su traje lleva el color

SAILORMOON

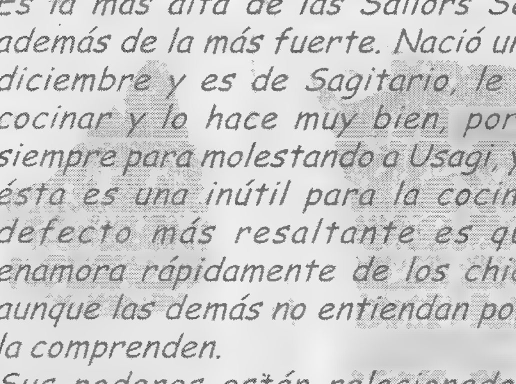


REI HINO (REI)

De todas las Sailors Senshi es la más independiente, vive con su abuelo en un templo. Nació un 17 de abril y es del signo de Aries. Es muy sensible a todo lo que provenga del mundo espiritual, no sólo puede presentir el peligro sino que puede liberar los cuerpos de personas que hallan sido poseídas por espíritus malignos.
Por su carácter tan opuesto al de Usagi, constantemente discuten, aunque en los momentos de peligro es bastante considerada. Ella también estuvo enamorada de Tuxedo Mask.
Tiene de mascota a dos cuervos, Phobos y Deimos (nombres de las lunas de marte).
Tuvo una corta relación con Darien (Mamoru), pero ahora ahora tiene una relación cercana con Nicholas.
Como Sailor Marte usa el fuego -su traje es rojo- y es bastante agresiva .

MAKOTO KiNO (LITA)

Es la más alta de las Sailors Senshi, además de la más fuerte. Nació un 5 de diciembre y es de Sagitario, le gusta cocinar y lo hace muy bien, por esto siempre para molestando a Usagi, ya que ésta es una inútil para la cocina. Su defecto más resaltante es que se enamora rápidamente de los chicos, y aunque las demás no entiendan por qué, la comprenden.
Sus poderes están relacionados con rayos y truenos; su traje lleva el verde.



EN

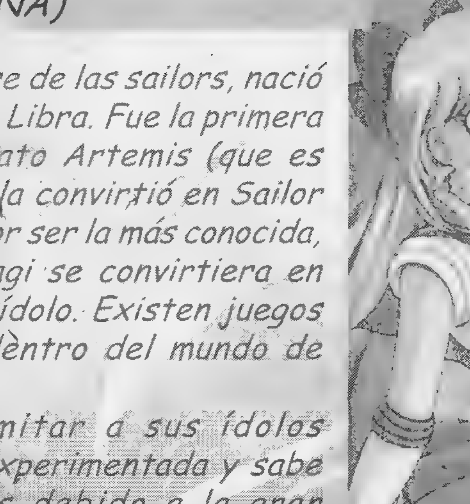
uya
es
n la
ue
ors
uvo
Rei;
: el

. no
e la
agi

ria
la
ion
n el
de
el
on.
el
ilor
una

NA)

...e de las sailors, nació ... Libra. Fue la primera ...ato Artemis (que es ...la convirtió en Sailor ...r ser la más conocida, ...gi se convirtiera en ...ídolo. Existen juegos ...dentro del mundo de ...
...mitar a sus ídolos ...xperimentada y sabe ...s debido a la gran ...n que cuenta.
... un "Rayo Fulminante ... naranja.









*Es bastante difícil hablar sobre un anime con una trama tan compleja como **Evangelion**, sin recurrir a especulaciones, narrar los episodios o simplemente agotar todos los secretos. Cualquiera de los mencionados recursos nos robaría la oportunidad de poder tener una experiencia propia de esta serie. Por eso, ya no vamos a hablar más de la trama, pero creemos que reduciéndolo a su forma más simple, Evangelion es un show de **mechas** (robots), y les debemos a éstos un poco más de espacio. Así que sin más presentación, aquí están los EVAS.*

...Y DIOS CREÓ AL HOMBRE (Y EL HOMBRE AL EVA)

Construídos con una increíble inversión de dinero por parte de muchas naciones, los Evas son la última arma de defensa contra los **Shito** (Ángeles), capaces de contrarestar sus campos de defensa (**AT Fields**), y combatirlos de igual a igual con su forma humanoide (aunque sólo uno que otro Ángel comparte una forma similar). Sus verdaderas formas están ocultas por corazas de metal (que no sólo cumplen la función de proteger el

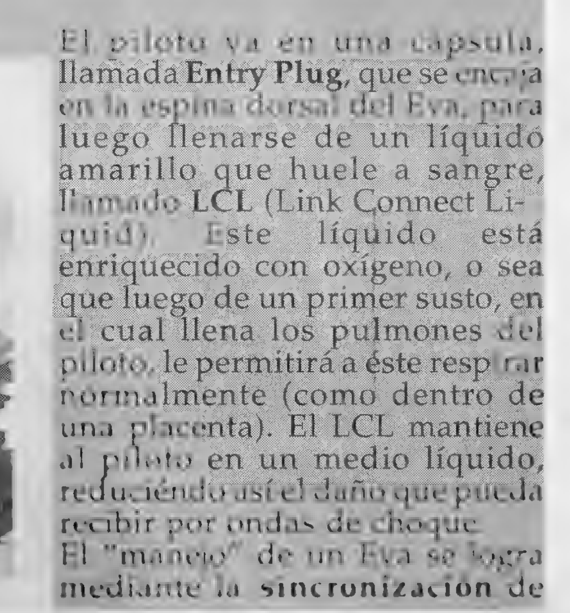
LA ÚLTIMA ARMA





cuerpo del Eva), y son las de gigantes semi-humanos, aparentemente asexuales, cuyo único rasgo facial visible son los ojos (la prominente quijada del Unit 01 es completamente mecánica).
Podría considerárseles vivos desde el punto de vista orgánico, pero ir más allá con esta característica es difícil, ya que sólo en casos aislados se les ve actuar por sí solos, y esto parece corresponder ,más bien, a un lazo empático con los pilotos.

En un comienzo sólo existen 3 modelos funcionales (aunque después aparezcan más y se nos hable de experimentos previos), que son: el **prototipo, Unit 00**, asignado a Rei; **el modelo de prueba, Unit 01**, asignado a Shinji; y el **modelo de producción, Unit 02**, asignado a Asuka. Los pilotos son muy especiales, por cuanto todos tienen 14 años y no tienen madres, además de ser ubicados por un supuesto **reporte Marduk**.



El piloto va en una cápsula, llamada **Entry Plug**, que se encaja en la espina dorsal del Eva, para luego llenarse de un líquido amarillo que huele a sangre, llamado **LCL** (Link Connect Liquid). Este líquido está enriquecido con oxígeno, o sea que luego de un primer susto, en el cual llena los pulmones del piloto, le permitirá a éste respirar normalmente (como dentro de una placenta). El LCL mantiene al piloto en un medio líquido, reduciendo así el daño que pueda recibir por ondas de choque.
El "manejo" de un Eva se logra mediante la **sincronización de**



los pensamientos del piloto y la mente del gigante. Los pilotos llevan puestos unos dispositivos en la cabeza que, al tomar los mandos del Eva (los cuales son sólo dos manijas), transmiten las órdenes de sus cerebros al cuerpo del Evangelion; pero la sincronización es un proceso recíproco, ya que el piloto siente a su vez lo que el Eva - dolor al ser golpeado -.

La sincronización tiene que estar configurada para una persona en especial, con el idioma en que piensa como base (en un capítulo, Shinji entra en el mismo Entry Plug que Asuka y, al estar configurado el idioma al alemán que habla ella, Shinji sólo crea interferencia al pensar en japonés). En operaciones normales se utilizan **Plug Suits**, trajes que se ajustan al cuerpo del piloto y permiten una mayor sincronización, además de monitorear las funciones vitales del piloto, protegerlo de cambios de temperatura, y poder transmitir un electro-shock para revivir el corazón. Cada piloto tiene un Plug Suit individual, aunque más allá del diseño no hay qué los diferencie (en la serie se puede ver a Shinji usar uno de los trajes de Asuka).

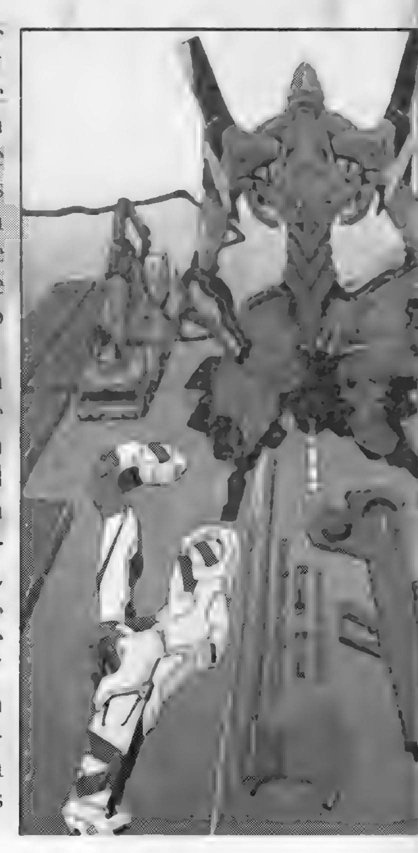
Al no haberse desarrollado una fuente de energía interna (y demostrarse el peligro de un reactor nuclear), los Evas necesitan de energía eléctrica externa, que se provee mediante un **cable umbilical** que se les conecta a la espalda. A pesar de cargar con el cable, su movilidad no se ve muy comprometida, aunque de cortarse éste, solo tienen 5 minutos de energía (o 1 minuto a máxima eficiencia).

LA MEJOR DEFENSA ES EL ATAQUE (Y VICEVERSA)

En su lucha por defender a la humanidad y aniquilar a los Ángeles, los Evas utilizan el arsenal más diverso, que va desde rifles hasta lanzas, pasando por la propia armadura que utilizan: al más puro estilo callejero, se lanzan a cabezasos y rodillazos, utilizando refuerzos metalicos para un mayor efecto. Como no sería posible cargar con tanta arma, la ciudad de Tokyo-3 tiene edificios falsos, **Armament Buildings**, que sirven como depositos de estas, además de conductos que permiten al Eva llegar lo más cerca y rapido posible al Ángel (y a retirarse en caso de una derrota).

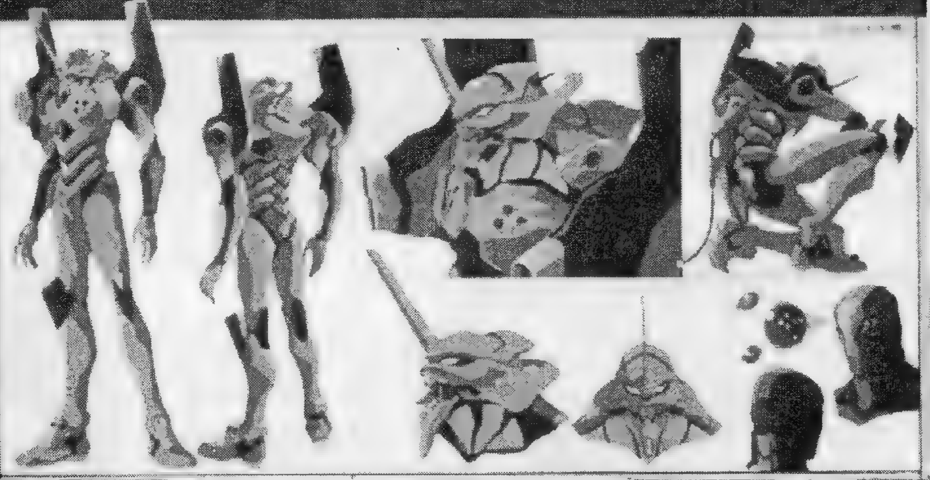
Merece una mención especial una de las armas más utilizadas (y menos convencional para un show de mechas), los **Progression Knives**: cuchillos que guardan los Evas en compartimientos que se proyectan sobre sus hombros, ideales para penetrar el core (núcleo en forma de esfera roja), de lo Ángeles.

Los Evas manifiestan dos poderes que tienen en común con los Angeles. El primero es la creación de un AT Field (**Absolute Terror Field**), que en términos psicológicos se refiere a la "pared" imaginaria que crean los autistas y las personas con un gran ego. El AT Field es





totalmente inmune a las armas convencionales, sólo pudiendo ser atravesado por otro campo similar o una energía muy potente (como la de una **mina N2**, con el poder destructivo de una bomba nuclear pero sin radiación); aún así, que el campo sea atravesado no signigica que el Ángel no pueda regenerar el daño. El segundo poder es la



regeneración, mediante el cual pueden reconstruir partes dañadas de sus cuerpos, incluyendo las cubiertas metálicas.

Hablando del desempeño físico de estos mechas, es impresionante su agilidad (la cual es fácilmente atribuíble a su construcción orgánica), la que les permite correr a grandes velocidades y dar saltos y giros en los aires. Además, con el Eva de Asuka se demuestra que es posible pelear bajo el agua, aunque aquí sí es un problema la extensión del cable, que tiene que estar atado a un portaviones. A pesar de no poder volar (aunque en la presentación se ven alas, esto recién parece explicarse en las películas), los Evas pueden dejarse caer desde un avión a considerable distancia del suelo.

Otros implementos, como un escudo de suficiente tamaño o un traje que proteja de la lava, suelen irse improvisando a lo largo de la serie (nunca se sabe que forma tomará el enemigo o a dónde habrá que ir para enfrentarlo).

Y EL PREMIO VA PARA...

Obviamente el estudio **Gainax**, pero en especial para un hombre que tal vez no relacionamos tanto con este anime como a Anno Hideaki o Yoshiyuki Sadamoto; el diseñador de mechas, **Ikuto Yamashita**. Gracias a él es que tenemos unos mechas más humanos y a la vez de lo más extraños, contribuyendo al profundo realismo de esta serie, y revolucionando un género que (creemos), no volverá a ser el mismo.





MANGA

ESCRIBE: JOSE A. (*CHIQUI*) VILCA

DISEÑA: CECI VILCA

LA SEGUNDA OLA

Recapitulando. Sí, lo hicieron muchachos lograron pasar la barrera del primer número. Surge la interrogante: ¡Oh!, ¿ pero esa ola llamada manga nos influencia? La respuesta es otro gran si. Y sin duda uno de los mangas y anime mas conocido en Occidente es *Akira*, por lo que podemos ver a Alanis Morissette por MTV con un polo de *Akira*.

¿En el futuro que leerá la gente?, ¿Nos dominará el manga?. ¿Saldrá el número 3 de Manga Express?. Bueno, no es por alarmar, pero si observan con cuidado la película el Quinto Elemento encontrarán al lado de la cama de Bruce Willis, un ejemplar de *Sanctuary* de Ryoichi Ikegami, y debajo un *Adolf* de Osamu Tezuka. ¿Fanático de manga yo? No, simplemente vi la película *casi* una docena de veces.

Tetsuo se encuentra por primera vez, cara a cara con el enigmático Akira. Versión española coloreada de Akira de Katsuhiro Otomo.

Impulse y SuperBoy observando un par de chicas bien *kawai*.

¿Será esta una visión apocalíptica para los amantes de comic americano? Realmente no lo creo así, por que al ver comics como el *Impulse* de Humberto Ramos, el aporte de Joe Madureira en los *X-Men*, el *Gen13* de J. Scott Campbell, y el trabajo Jeff Matsuda. En todos se nota claramente la influencia del manga, pero también como está ha logrado algo nuevo y mejor.

Si hasta parece una película de *clase B* o bajo presupuesto titulada algo así como "La Invasión de los OjOs GRANDES", y claro no falta uno que otro alucinante *Mecha* (robot) y superbellas chicas por aquí y por allá, o en el caso de Impulse mas de una línea cinética (líneas que indican movimiento), ya que la velocidad de Impulse es equiparable a la de Flash.



Katsuhiro Otomo pone las manos sobre Batman y este es el resultado. «The Thiro Mask» de Katsuhiro otomo

Tenchi Muyo a la americana.

Y anterior a esto tenemos la excelente obra de Frank Miller, Ronin, la historia de un samurai deshonrado del siglo 13 reencarnado en un corrupto y computarizado siglo 21 donde debe encontrar la oportunidad de redimirse. Esta se inspiró en el manga de Kazuo Koike y Goseki Kojima, *El Lobo Solitario y su Cachorro* (si otra vez el samurai fujiivo).

Pero, ¿y los japoneses no se occidentalizan? Bueno algunas muestras interesantes son el *Batman* de Katsuhiro Otomo que apareció en el *Batman Black and White 4*, una compilación de historias cortas hechas por artistas muy reconocidos como Brian Bolland, Simon Bisley, Joe Kubert, Bill Sienkiewicz, etc, que generalmente no hacen historias de Batman, y claro Otomo recibió el honor de ser el único mangaka involucrado en este proyecto.

Y el *Spiderman* de Ryoichi Ikegami (Crying Freeman, Sanctuary, Mai The Psychic Girl). Que hizo al principio de su carrera en los 70, al mejor estilo japonés. Marvel lo publicará en inglés en octubre.

Gen 1/2 Fairchild, Freefall, Rainmaker disfrazadas de Ramma, Akane y Shampoo.

Pero eso no es lo único curioso, más curioso aun son las continuaciones y adaptaciones hechas de mangas y anime, en comic al estilo japonés, como la continuación italiana de *Candy Candy*, el comic mexicano de *Super Campeones*, el esfuerzo de Pioneer, con títulos como *Tenchi Muyo, Phantom Quest Corp., El Hazard y Moldiver*. O el comic de *Ciber City OEDO, MD Geist, BubbleGum Crisis, Dirty Pair*, al mencionar estos 2 últimos aparece el nombre de Adam Warren (quien mete su cuchara este mes en el Gen13 Bootleg 10). Claro y, un poco más antigua, la legendaria serie *Robotech* editada por COMICO , ahora retomada por Antartic Press con su nueva serie *Robotech: Vermilion*, que empieza este agosto .

Antartic Press , si hay un nombre que destaca en el manga americano, es el de Antartic Press con títulos como *Gold Digger, Ninja High School, Change Commander Goku, Luftwaffe 1946* y *Warrior Nun Areala*. De esta última se esta haciendo en este momento animación (su primera OVA), que se supone estará lista en el final de primavera del 98 (la primavera en USA); parece que el sueño de Ben Dunn, uno de los principales creadores de *Antartic Press*, de un estudio de animación está más cerca.

Pero para los que se mueren de ganas de ver la animación, en agosto saldrá a la venta un vídeo introductorio, con el openning, escenas detrás de cámaras de la producción, entrevistas con Ben Dunn (el creador de *Warrior Nun Areala*) , Will Meugnoit, Fred Perry y Ted Nomura (todos ellos ayudaran con la animación) y de yapa la historia y un comic exclusivo de *Warrior Nun Areala* . Claro que hay otras 2 versiones, una para coleccionistas y otra de lujo para coleccionistas con cosas como autógrafo de Ben Dunn, poster, portafolio de los personajes, celdas originales de la animación, etc.

Por otro lado, España es otro lugar donde la producción local se ha inclinado hacia el manga apareciendo títulos como *Hiromi, Akuma, Yoko, Uno entre un Millón*, etc. En este caso el nombre es Camaleón Ediciones, contando con una muy buena sátira de Dragon Ball, *Dragón Fally* que no se salva ni la serie *DragonBall GT*. Con personajes como Soson Goku, Wilma, Vegetal, Chicrilín, Discolo, Trakatranks y Chun Goten, Kehu-ron el dios dragón.

La Espada del Inmortal, parodiada por Sergio Aragones, conocidísimo por su genial trabajo en la revista MAD

¿Y el Perú?. Claro no es ajeno a todo esto, con *Quilla* , personaje claramente influenciado por el manga, de Roger Galván (del popular semanario Chesu donde ahora aparecen algunos buenos dibujos con un aire muy a lo manga), "Los Engendros" grupo de dibujantes, bautizados así por su afán de sacar adelante una revista llamada *EL ENGENDRO*, y el gran esfuerzo de los dibujantes del *Mangakan*, un humilde comienzo que espero que prospere en técnica e historia. Y por supuesto, la gran cantidad de futuros dibujantes que anónimamente tratan de igualar a sus héroes del manga dándoles vida a su manera y con sus propias historias y conflictos.

Pero esto del manga es algo tan lejano para nosotros, la verdad no, pues incluso existe un concurso anual de guiones e historias, el 3rd Annual Manga and Movie Original Story Competion, organizado por una de las principales editoras japonesas de manga, con excelentes premios y mejor aun la oportunidad de ver publicado tu trabajo, si estas interesado date una vuelta por su pagina en internet:

http://www2.gol.com/users/murayama/index4.html, apúrate hay plazo solo hasta el 25 de agosto. Algo mas real que un curso introductorio de manga a realizarse en Lima, ¿no creen ustedes?. @



El Wolverine de Madureira.







estilo, a pesar de tratar un tema que no es de corte futurista (tema predominante en sus obras), sino más bien el de un mundo antiguo gobernado por la fuerza de la magia y la espada.

Dark Angel nos da la sensación de estar en un vastísimo mundo de montañas, valles y bosques, donde el común de la gente no está en escena, dejando que algunos cuantos hombres y mujeres de increíble poder, arrasen con todo en luchas territoriales - a lo epopeya griega -; muy distinto a lo que uno está acostumbrado a ver en las obras de Asamiya: historias que se desenvuelven en ciudades, con fondos



No sería extraño pensar que para dibujar manga basta con imitar algunos rasgos que distinguen este género (ojos grandes, narices pequeñas, etc). Si bien esto es en parte cierto, también es cierto que existen una infinidad de estilos propios y maneras de contar una historia, y es esto lo que consigue que algunas obras se impongan sobre el resto. Es más, algunos estilos se vuelven casi *trademarks* de sus autores, que llegan a ser populares en muchos otros países y es casi imposible no distinguir uno de sus trabajos (basta ver unas páginas de Urushihara o Shirow para reconocerles todo el currículum).

Este es también el caso de **Kia Asamiya** y un estilo que le ha ganado una innegable popularidad, viendo sus obras publicadas en otros idiomas como el inglés y el español. Tal vez su obra más conocida sea **Silent Möbius**, pero **Dark Angel** es de especial interés porque es clara muestra de su

recargados de edificios y aparatos que lucen el detallismo más minucioso (aunque el crédito lo comparte también el **Studio Tron**).

Hasta ahora pareciera que Dark Angel no tiene nada que ver con otras obras de Asamiya, pero resulta que sí tiene mucho en común. Primero, y más característico del autor, es el inmenso trabajo de creatividad



que realiza para crear varios personajes para una obra y, en ésta en particular, abundan los personajes. También es clara muestra del estilo de Asamiya el encontrar momentos para insertar alguna situación graciosa, demostrando que hasta del peor de los malos o del mejor héroe, se puede reír uno. Historia épica que conserva suficiente humor y muchos personajes, hasta ahora va bien, pero...

Lo que le ganó a esta obra un poco de crítica negativa, se debió a que Asamiya intentaba contar la historia no enfocándose en un protagonista, sino alternando el enfoque sobre diversos personajes. Lo que consiguió, fue que algunos de sus lectores no le encontrasen mucha coherencia a la historia (sobre todo al ser ésta serializada en la revista **Newtype**, entre 8 y 15 páginas mensuales), pensándose que lo que quería era prolongar el manga hasta tener una trama definida -mientras mantenía una fuente de ingresos constante-; en realidad, el autor sabía precisamente lo que quería hacer, más no pareció resultarle como quería.

En lo personal, creo que el problema no está en la historia en sí, sino en la cantidad de personajes con nombres similares que aparecen de cuando en cuando.

Sin embargo, otra mención a favor de este manga es el desarrollo artístico de Asamiya. Antes, parecía dejarse llevar demasiado por las escenas de acción (sobre todo las explosiones), lo que daba como resultado varios paneles confusos; ahora es más moderado en cuanto a eso y sí, hay bastante acción para todos.

El mundo de Dark Angel es una distorsión del continente asiático (lo que no es de extrañar, naciendo la historia del interés de Asamiya por la ruta de comercio al oeste "El Camino de Seda"). Este continente está dominado por un país central llamado Ou-KoKu, rodeado de cuatro países vasallos (cuyos nombres corresponden a los que empleaban los chinos para distinguir a los "bárbaros" que los rodeaban): Hoku-Teki al norte; Nan-Ban al sur; Tou-i al este; y Sei-Juu al oeste. Está prohibido cruzar las fronteras de los países sin previa autorización del respectivo Gensei, mandatario de un país. Cuando se establece un nuevo Gensei, éste debe presentarse al país central para confirmar su título. Además, cada país corresponde a una "bestia sagrada", con la cual están relacionados los poderes de las familias gobernantes, y en especial del Gensei: la tortuga y la serpiente al

EL MUNDO DE DARK ANGEL

norte; el pájaro rojo al sur; el dragón azul al este; y el tigre blanco al oeste.
Cada Gensei tiene asignado un Housei, un hada que le sirve de consejera. Cada Housei pertenece a uno de cuatro clanes correspondientes a las "bestias sagradas".

La historia comienza con el enfrentamiento entre el Sou, el Gensei del país del sur, y su discípulo Dark. Sabiendo que su vida llegaba a su fin y considerando que no tenía más que enseñarle a Dark, Sou deja que este lo mate, transmitiéndole su magia y su espíritu, y así convirtiéndolo en el nuevo Gensei.
Para cumplir con su maestro, Dark debe viajar al país central con Kyou, ahora su Housei, para demostrar su poder como nuevo Gensei de Nan-Ban. Pero Dark tiene un pésimo sentido de orientación y termina cruzando al país del este, donde su inesperada presencia es recibida por Rin, la Gensei de Tou-i, y sus guardaespaldas Chao y Tou. Nadie cree que Dark haya matado a Sou y sea el nuevo Gensei, por lo que lo atacan. Pero inesperadamente para ellos, Dark demuestra su poder.
Primero Tou y luego Chao (quien fue la amante de Sou), se enfrentan a Dark, en una lucha donde sólo Kyou resulta herida mortalmente. Pero llega Pan, un mensajero del país central, para ponerle fin al combate. Pan le pide a Rin que use su magia para revivir a Kyou, lo que Rin hace a pesar de poner en peligro su propia vida. Dark debe entregar la espada Suhou, símbolo del clan Suzaku, y continuar su viaje al país central, donde el rey Han lo espera.



La historia se traslada ahora al país del oeste, donde Soo, de la familia del Gensei Shou, está cazando a un fugitivo. Soo falla, y su presa, ahora convertida en una bestia con forma de oso, escapa hacia el país del sur.
Volviendo a Dark, este se encuentra con Kin, un viejo que puede proporcionarle otra espada. Pasando la prueba de Kin, Dark recibe la espada Shinrouen, una espada sin filo que le servirá en su viaje, un símbolo de paz. Pero antes de partir de la casa de Kin, la bestia fugitiva de Sei-Juu ataca a Dark. Para esto aparece Soo, pero Dark prefiere encargarse él mismo del oso. Sin embargo, llegan Shou y dos de sus guerreros. Shou no sólo acaba con el oso, pero aprovecha la oportunidad para enfrentarse a Dark. De este combate saldrán los dos Genseis malheridos, retirándose Shou a su país. Lo importante es que durante la pelea, Dark adquiere alas y un aspecto diferente, digamos un lado





oscuro, que indica una naturaleza secreta en él.
El siguiente capítulo rompe un poco con la ilación de la historia, mostrando a la Gensei Rin en busca de la quinta perla mágica que necesita para completar sus poderes. Viajando con su Housei Shiki y su guardia Ran, Rin tendrá que enfrentarse con lo que parece ser un acto de traición por parte de algunos magos que no están de acuerdo que ella sea Gensei.
Durante los combates se revela que Nie del Dragón Negro, quien esperaba convertirse en Gensei en vez de Rin, conspiraba con Delpune, una mujer serpiente de Grecia que se hacía pasar por Shiki, engañando tanto a Rin como a Nie. Delpune se encarga de Nie, pero no puede contra todo el poder de Rin que acaba destruyéndola. Aún después de ser salvada por Rin, Nie no desiste de quitarle la posición de Gensei.
Así acabamos con un breve resumen de lo que corresponde a la primera parte de Dark Angel, editada en España por Norma Editorial. Mucho queda por decir de esta serie, pero esperamos que con esto baste para llamar su atención sobre un trabajo de calidad.





Kia Asamiya

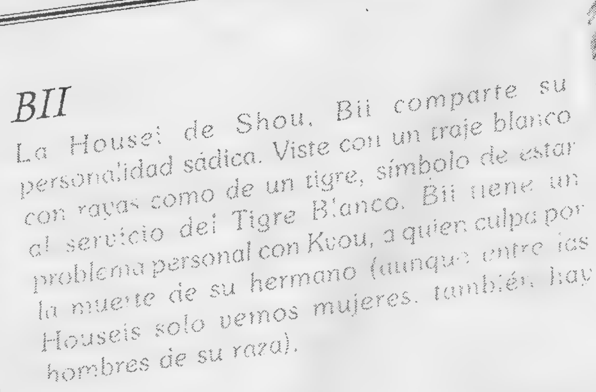
Después de la escuela de diseño (la cual según él aprobó con las justas, gustándole solo los cursos de dibujo y diseño), editó un fanzine de manga que envió a la editorial **Kadokawa**. Este trabajo le gustó al editor, que entonces le pidió que dibujara una serie para una revista: así empezó todo. Sus compañeros lo califican como una persona con gran imaginación, a veces propensa a esforzarse más de lo debido.

Junto con su equipo de ayudantes, **Studio Tron**, y en especial de su compañero **Michitaka Kikuchi**, que muchas veces se pensó era un seudónimo de Asamiya, han creado varias obras como **Vagrants**, **Gunhead**, **Silent Möbius**, **Compiler**, **Assembler 0x**, **Dark Angel** y **Steam Detectives**, además de incursionar en la animación de algunos de sus propios trabajos (películas de Silent Mobius y Ovas de Compiler), como en el diseño de personajes para otros animes (**Un viento llamado Amnesia**, **Borgman**, etc).

Tenemos que decir que aún no hay anime de Dark Angel, pero tiene muchas posibilidades de realizarse.

SHOU

Es Gensei de Sei-Juu, el país del oeste. Conocido como el Tigre Blanco, Shou es una persona cruel, agresiva y muy poderosa, que no vacila en eliminar a sus enemigos o castigar los errores de se gente (como cuando le arranca un dedo a Soo con los dientes). Consiguió su espada de doble filo "Fuego Blanco" del maestro Kin, haciéndole creer que haría caso de sus enseñanzas, cuando en realidad la usó para matar a sus competidores a Gensei. Muy seguro de sí, le gusta alardear y buscarse una buena pelea que considera "práctica", sin embargo pierde el control cuando Dark rompe su espada. Como todos los de su clan, y en especial como Gensei, Shou puede transformarse en mitad hombre-mitad tigre, de ahí su apelativo. A pesar de su personalidad (o en especial por ella), Asamiya lo muestra haciendo algunas muecas.

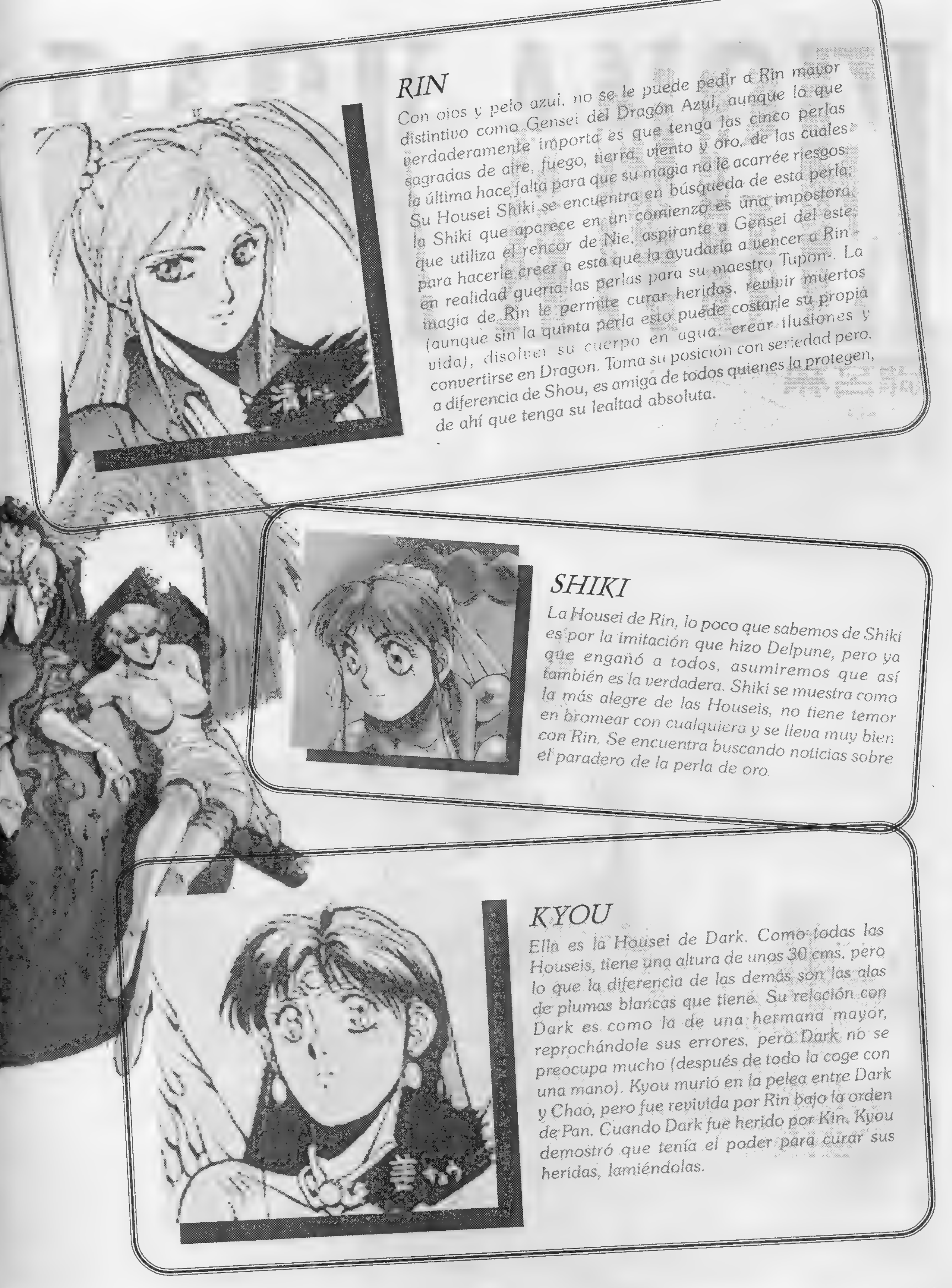


BII

La Housei de Shou. Bii comparte su personalidad sádica. Viste con un traje blanco con rayas como de un tigre, símbolo de estar al servicio del Tigre Blanco. Bii tiene un problema personal con Kyou, a quien culpa por la muerte de su hermano (aunque entre las Houseis solo vemos mujeres, también hay hombres de su raza).

DARK

De pelo negro y tez oscura, Dark fue entrenado desde los 9 años por Sou, el Gensei de Nan-Ban. Ahora, a sus 14 años, Dark es el nuevo protector de ese país. El Gensei más joven, tendrá que demostrar su poder ante los demás, inclusive a sus propios guardias Ryou y Kou, y a su Housei -hada concejera- Kyou. Su pésimo sentido de orientación lo metera en problemas con los otros Genseis. Lleva la espada sin filo Shinrouen, que le entregó el viejo Kin, y entre sus poderes tiene la habilidad de desarrollar alas que le permiten volar (este mismo poder lo tenía su maestro). En su pelea con Shou, el Gensei del oeste, parece estar poseído por un lado oscuro, que sólo después se explicará.



RIN

Con ojos y pelo azul, no se le puede pedir a Rin mayor distintivo como Gensei del Dragón Azul, aunque lo que verdaderamente importa es que tenga las cinco perlas sagradas de aire, fuego, tierra, viento y oro, de las cuales la última hace falta para que su magia no le acarrée riesgos. Su Housei Shiki se encuentra en búsqueda de esta perla; la Shiki que aparece en un comienzo es una impostora, que utiliza el rencor de Nie, aspirante a Gensei del este, para hacerle creer a esta que la ayudaría a vencer a Rin -en realidad quería las perlas para su maestro Tupon-. La magia de Rin le permite curar heridas, revivir muertos (aunque sin la quinta perla esto puede costarle su propia vida), disolver su cuerpo en agua, crear ilusiones y convertirse en Dragon. Toma su posición con seriedad pero, a diferencia de Shou, es amiga de todos quienes la protegen, de ahí que tenga su lealtad absoluta.

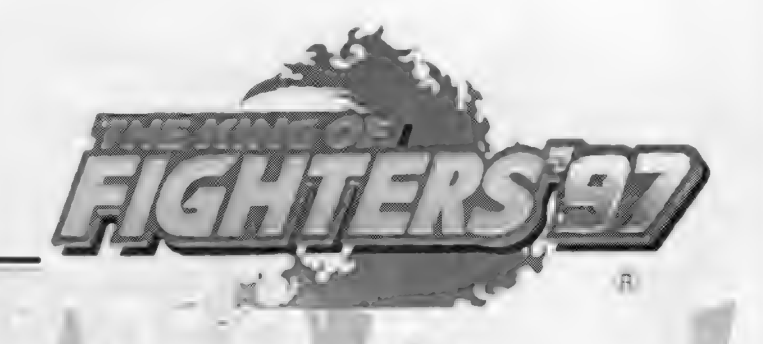
SHIKI

La Housei de Rin, lo poco que sabemos de Shiki es por la imitación que hizo Delpune, pero ya que engañó a todos, asumiremos que así también es la verdadera. Shiki se muestra como la más alegre de las Houseis, no tiene temor en bromear con cualquiera y se lleva muy bien con Rin. Se encuentra buscando noticias sobre el paradero de la perla de oro.

KYOU

Ella es la Housei de Dark. Como todas las Houseis, tiene una altura de unos 30 cms. pero lo que la diferencia de las demás son las alas de plumas blancas que tiene. Su relación con Dark es como la de una hermana mayor, reprochándole sus errores, pero Dark no se preocupa mucho (después de todo la coge con una mano). Kyou murió en la pelea entre Dark y Chao, pero fue revivida por Rin bajo la orden de Pan. Cuando Dark fue herido por Kin, Kyou demostró que tenía el poder para curar sus heridas, lamiéndolas.

NeoGeo Contraataca:



«...Ha pasado un año y como es costumbre otra vez se inicia el torneo de King of Fighters...» con

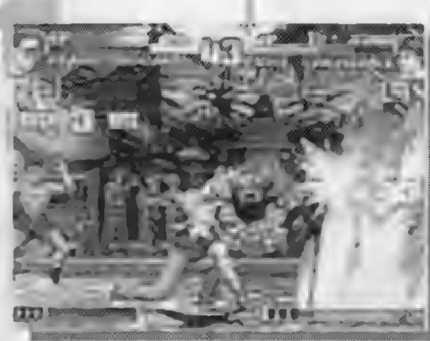


esta frase, para los que lo recuerden se inició hace casi exactamente un año KoF '96, ahora, como era de esperarse y como se ha vuelto costumbre para la NeoGeo, la llegada de King of Fighters '97 es inminente.

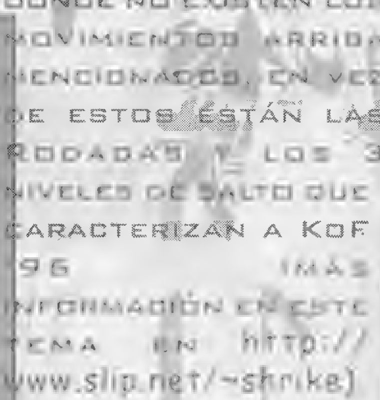
El juego está en versión de prueba aún, pero no sería nada extraño que una de estas máquinas de prueba logre arribar a Lima (revisar el stand de NeoGeo en la Feria del Hogar), así como sucedió el año pasado.

Sobre el juego en sí, por lo visto hasta ahora la calidad gráfica y la animación definitivamente han mejorado muchísimo. Utilizando escenarios complicados y una gran cantidad de movimientos y animación de fondo; NeoGeo ha logrado equilibrar dos factores importantes en todo juego de pelea: fluidez de animación y calidad gráfica.

Un detalle importante es la inclusión de dos modos de combate: Extra y Avanzado. El modo Extra al parecer se asemeja al modo de juego de KoF '95, es decir con Cancelación de Guardia y Esquivadas.



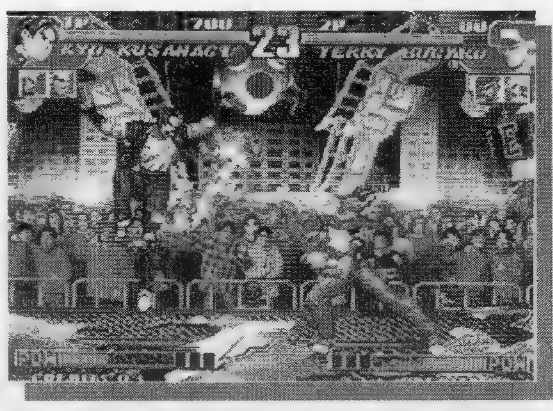
Y el modo Avanzado es más similar a KoF '96 donde no existen los movimientos arriba mencionados, en vez de estos están las Rodadas y los 3 niveles de salto que caracterizan a KoF '96 (más información en este tema en http://www.slip.net/~shrike)



Hacia el final, KoF '96 terminó con la súbita aparición de un misterioso hombre de azul, sin embargo este hecho fue ocultado al público y se anunció como un sabotaje de un grupo terrorista (cualquier cosa y le echan la culpa al terrorismo). Por ende la existencia de Goetniz y el clan Orochi es totalmente desconocida. Pero aun así, el torneo fue un gran éxito económico, es así que muchos patrocinadores deciden

abrir un nuevo torneo; así se contactan con Chizuru y le comisionan la organización de tan magno evento.

De acuerdo a los rumores, desde KoF '96, un misterioso personaje haría su aparición, ahora en KoF '97 el misterio ha sido desvelado por [illegible] esa no es la mayor sorpresa de KoF '97.



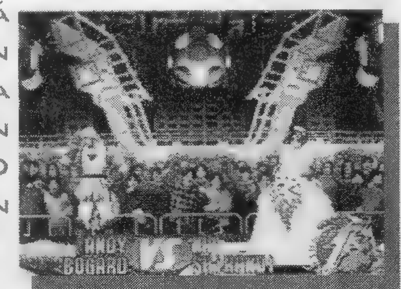
Los Novatos

Uno de los nuevos personajes es Shingo Yaboki, un estudiante que asiste a la misma escuela que Kyo y lo vé como su máximo ídolo (o sea el Fan Enamorado de Kyo). Shingo aprende las técnicas de Kyo, en realidad Kyo lo hizo de pura diversión, ya que lo entrenó a modo de broma. Además está el pequeño problema que Shingo no utiliza fuego ya que no posee la sangre de Kyo, interesante estilo de pelea (¿se imaginan haciendo el especial de Kyo y ni una llamarada?)

Otros personajes que hacen su aparición, y lo hacen a lo grande, es el denominado Newface Team (Equipo de los Nuevos Rostros): Shermie, Yahiro Nanakase y Chris. El líder de este equipo es Yahiro, ellos son una banda que está en constante pelea con otras bandas, y uno de los sponsors de KoF '97 es uno de sus mayores enemigos, así que deciden entrar para hacerle pagar todos los problemas que les ha causado.

La enamorada de Kyo, Yuki, estará también en el juego. Inclusive para la elección de la actriz que pondría la voz, se hizo una audición pública en Japón.

King of Fighters '97 está en gira de prueba actualmente en Japón, ésta empezó el 28 de Julio. Hasta donde se sabe, el cartucho para máquinas de arcade será lanzado en Septiembre, y la versión en NeoGeo CD aparecerá en Octubre.



Un dato curioso, en algunas screenshots (fotos a la pantalla del juego) se muestra a Mai Shiranui (¡grande Mai! ¡Nunca te mueras!) con un vestido de novia. Recuerdan en KoF '96 la entrada de Mai previa a una pelea?, aparecía con un kimono que se iba deslizando lentamente hasta que súbitamente, de un giro de 180 grados, aparecía con su uniforme tradicional (y que todos amamos...). Sin embargo ahora aparece con un traje de novia, ¿tan serias van las cosas con Andy?

Yuki : Casting para la voz

La audición para la voz de Yuki empezó aproximadamente el 15 de Junio en Japón, la respuesta de la gente no se hizo esperar: 1534 chicas participaron. Finalmente sólo fueron seleccionadas 18 chicas a la final, de la cual 2 estuvieron ausentes (o sea perdieron por walk over...) por lo se consideraron sólo a 16 elegidas.

Luego de las pruebas respectivas, que incluían canto, actuación libre, etc. fue elegida Tomoko Yoshima de 20 añitos J, a quien le fue entregado el premio (y su jugosa remuneración) de manos del actor que le pone la voz a Kyo Kusanagi (vi la foto de la premiación, el pata es IGUALITO a Kyo).

En la foto aparecen, de izquierda a derecha, los actores que le dan la voz a Kyo, Athena, perdedora nro. 18, Yuki, perdedora nro. 5, Nakoruru e Iori (así es fanáticas de Iori, ese es...).

La Gente Brava

El equipo revelación (además es el nuevo equipo que aparece en KoF '97) está compuesto de : Billy Kane, Ryuji Yamazaki y Blue Mary (quien por fin a pedido de los fans hace su primera aparición en KoF).

Billy Kane regresa luego de un corto periodo, desde KoF '95 no se le veía (que tal perdida se habrá mandado...), como siempre, leal a Geese Howard, Billy recibe una invitación para el siguiente torneo de King of Fighters (en realidad más que invitación, es una orden de Geese, pero déjenlo al pobre Billy que al menos haga la finta...), para esto se le ordena unirse a Blue Mary y Ryuji Yamazaki. El objetivo de Geese Howard: los poderes de Iori Yagami (Iori posee en su sangre el poder de el clan Orochi).

Ya que hablamos de Iori, para los que recuerden KoF '96, el pobrecito parece que le vinieron los diablos azules, es decir perdió un poco el control (¡snif! ¡snif! una pena por Mature y Vice...). El carismático muchacho gracias a sus encantos y cachosería, ahora ya no integra ningún equipo. Con nuevos poderes, NeoGeo le ha dado un protagonismo incluso superior a Kyo Kusanagi (originalmente el protagonista de KoF).

¿Y las chicas? Bueno lamentablemente para muchos Mai Shiranui y King, luego de la deserción de Kasumi (extraño, primero Yuri y luego Kasumi, algo extraño pasa al interior de este equipo), deciden no entrar al torneo sin embargo Chizuru, quien es la anfitriona también de KoF '97 se une a ellas, es así como nuevamente todos gozaremos con las proezas en artes marciales que realizan Mai y King (háganse los locos nomás...).



Los chicos de Fatal Fury: Andy, Terry y Joe, al enterarse que Geese está

KING OF FIGHTER'97

involucrado con el torneo nuevamente se ponen las pilas para hacerle la vida imposible.

Los chicos de Art of Fighting no la pasan tan bien, el Dojo Kyokugen-ryu es asaltado ferozmente por un misterioso hombre. Takuma emprende un viaje en busca del culpable, mientras Yuri, Ryo y Robert se encargarían de entrar al torneo para recuperar el honor del Dojo.

Mientras tanto Kyo sufre mucho teniendo pesadillas (¿acaso el argumento no es genial?) en las que pelea con «alguien», así es que se une a Benimaru, que se cuestiona a sí mismo (salió filosofo el muchacho), y Goro, que ha regresado al mundo del Judo, y se inscriben otra vez en el torneo.

Durante una misión, Leona encuentra un niño y este le trae memorias que producen el fracaso de la misión, los tres son suspendidos de la milicia, es así como Ralf sugiere que ya que están de vacaciones deberían aprovechar el tiempo y gozar la vida, además de buscar la restauración psicológica de Leona, es así como se inscriben en el torneo en busca de la violencia necesaria para sentirse normales.

Athena recibe una carta de un fan enamorado que le suplica participar en el torneo, a pesar que ella ni sus dos compañeros tenían intenciones de ingresar al torneo. Athena se siente conmovida por la carta así que convence a los demás de inscribirse (lo que hace una carta).

Mientras los prisioneros de Kim: Chan y Choi siguen bajo la sumisión de Kim, quien decide que aún no están purificados de sus crímenes, es así que una productora de TV decide cubrirlos durante su participación en el torneo (previa aportación $$$ a Kim).

Es así, que personajes nuevos y antiguos, cada uno siguiendo su propio camino, llegarán a encontrarse este 1997 en una nueva versión de King of Fighters. Aún se desconocen muchos aspectos del juego, pero indudablemente será uno de los mejores juegos este año. Suerte.

Los movimientos de los jugadores los podrán encontrar en http://home.pacific.net.sg/~lancer/faq/kof97faq.txt
Ahí está el FAQ (Frequently Asked Questions) del juego en versión 0.20, manténganse conectados que nuevas versiones aparecen cada semana.

¡Nos vemos y feliz enviciamiento!


EN ALGUNA PARTE...
...ALGUNA VEZ...
...QUIZÁ...
...EN EL FUTURO.
"QUIZÁ HAYA PERDIDO LOS LABIOS, PERO AÚN NO HE PERDIDO LA CORDURA"
GRAFFITTI NO AUTORIZADO, PARIS, 2125dc
Tanto tiempo sin hablar, tanto tiempo sin reír ni gritar ha hecho que nuestros labios se sequen de pudrir y se caigan. El olfato lo perdimos hace mucho, y sepultado entre las máquinas y el cemento, nuestro lado sólo es un vago recuerdo...
La Ciudad Muda
Bajo la sombra del Poder nadie se atreve a exhalar un quejido. Nuestros ojos ya están enrojecidos de tanto mirar las pantallas de Televisión.
FALTA POCO
Y aunque en esta ciudad callada el silencio es enorme, nuestros oídos son capaces de captar el menor murmullo. No hemos perdido las esperanzas. Porque algún día, alguien, en algún lugar va a levantar la voz para que todos le oigan.
El Profeta
TERMINÉ.
ES HORA DE ZAFAR CULO A TODO PEDO
A
VAYA QUE SE DIERON PRISA ESTA VEZ.
...NO DEJARÁN NI RASTRO DE MI ESCRITO.
AHORA NADIE PODRÁ LEERLO.
ES IGUAL.
CON LA LETRA QUE TENGO DUDO QUE ALGUIEN LO HUBIERA ENTENDIDO.
AHORA TODO LO QUE ME QUEDA...
...ES ESTA ASQUEROSA SENSACIÓN...
...DE QUE TODO ES INÚTIL.
COMPLETAMENTE INÚTIL.
UNO PUEDE PASARSE EL TIEMPO ESCRIBIENDO EN LAS PAREDES...
...ARRIESGANDO SU VIDA PARA QUE ESTA GENTE REACCIONE CONTRA LA DICTADURA...
...PERO TODO CONTINUARÁ SIENDO...
CAFÉ CON LECHE
CAFÉ
SANDWICH
MENU
...ESPANTOSAMENTE INÚTIL.
B



NO ENTIENDO.
SI TODOS SABEN QUE LA DICTADURA SE SIRVE...
...DE NUESTRA FALTA DE COMUNICACIÓN PARA CONTROLARNOS...
...¿POR QUÉ NADIE HACE NADA?
¡ZIP!
REALMENTE NO LO ENTIENDO.
¿POR QUÉ NADIE QUIERE ARRIESGARSE?
METRO SUR
"¿POR QUÉ YO?", DIRÁN.
"¿POR QUÉ TENGO QUE SER YO Y NO OTRO EL QUE SE ARRIESGUE?"
LO PEOR ES QUE TODOS PIENSAN LO MISMO.
TODOS.
TAMBIÉN YO.
C
TAMBIÉN YO TENGO ALGO QUE PERDER.
METRO
UN TRABAJO.
UN APARTAMENTO.
UNA VIDA.
PERO...
...¿PARA QUÉ DEMONIOS ME SIRVE TODO ESTO...
...SI NO TENGO...
...MI LIBERTAD?
¡SHGTT!
Hah..
Hah..
Hah..
D

DEBO GRITAR.
AAAAAA
PARA QUE TODOS ME OIGAN.
LLEGÓ LA POLICÍA.
SE ACABÓ.
SE ACABÓ TODO.
INÚTIL.
INÚTIL.
INÚTIL...
¡INÚ—
¡RAAAAAAAGGHH!
NO ESTOY SOLO.
GRITÉ...
...Y LA CIUDAD GRITÓ CONMIGO.
AAAAAAA
PUEDES REÍR AHORA, CIUDAD MUDA.
JE JE JE JE
RÍE, COMO LO HAGO YO.
HE DICHO.


PRONTO!!
Con la mejor Música del
Anime en tu Dial
ONDA
MANGA

